

ENTRELACS

Entrelacs

Cinéma et audiovisuel

12 | 2016

Nouvelles formes audiovisuelles documentaires

Le montage à l'épreuve du webdocumentaire

Marianne Charbonnier



Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/entrelacs/1802>

DOI: 10.4000/entrelacs.1802

ISSN: 2261-5482

Publisher

Éditions Téraèdre

Electronic reference

Marianne Charbonnier, « Le montage à l'épreuve du webdocumentaire », *Entrelacs* [Online], 12 | 2016, Online since 19 April 2016, connection on 30 April 2019. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/1802> ; DOI : 10.4000/entrelacs.1802

This text was automatically generated on 30 April 2019.

Tous droits réservés

Le montage à l'épreuve du webdocumentaire

Marianne Charbonnier

- 1 Le champ des nouveaux médias a tendance à se poser principalement deux questions : l'une concerne l'écriture, l'autre la recherche d'un utilisateur modèle. Il s'agira ici de n'aborder ni l'une ni l'autre de manière directe, bien que la question du montage qui sera abordée tout au long de cet article force à s'interroger sur une nouvelle écriture, un nouveau work in progress qui impacte directement l'utilisateur. Le webdocumentaire qui s'inscrit dans un certain prolongement du cd-rom culturel et de création ne déroge pas à cette règle. Cet objet multimédia, bien qu'initié par des journalistes et photojournalistes, intéresse les professionnels du cinéma et de l'audiovisuel, en particulier dans sa continuité documentaire. Il s'inscrirait dans un prolongement du cinéma documentaire, mais en tant qu'hypermédia¹. Cette spécificité en partie liée à l'interactivité remet en cause la posture spectatorielle. En effet le spectateur, si on peut le qualifier encore ainsi, ne se contente plus seulement de lire d'observer et d'écouter, il peut également jouer, agir, interpréter l'objet². Si le terme d'utilisateur est trop restrictif, celui de spectateur correspondant aux médias traditionnels ne vaut plus totalement. Comment qualifier alors cet internaute qui n'est pas non plus simple visiteur³, même si la navigation effectuée couramment sur le web l'en rapproche. Jean-Louis Weissberg propose alors le terme de *spectacteur*, contraction de spectateur et acteur. D'après Gilles Rouffineau, le terme *wreader*, contraction de writer et reader a été proposé par Georges Landow, concernant la pratique de l'hypertexte dans la lecture informatique. En voulant qualifier les nouvelles actions accordées au spectateur, ces termes soulignent une confusion entre auteur et spectateur, ce qui conduit à questionner une nouvelle posture auctoriale qui serait prise d'assaut par l'utilisateur, celui-ci deviendrait alors auteur. Or s'il est auteur de son action sur le programme, ce spectateur n'en devient pas pour autant auteur de la proposition artistique. C'est ainsi que des raccourcis s'opèrent assez vite. La possibilité accordée au spectateur d'être maître de sa propre navigation et par conséquent de décider de l'ordre de lecture des documents proposés dans un webdocumentaire, conduit à s'interroger sur la question du montage. L'individualisation des parcours poussée à l'extrême a tendance à

faire oublier qu'un film une fois fini est également soumis à autant d'interprétations possibles que de spectateurs. Néanmoins si tous les spectateurs assistent au même film — dans sa succession d'images et de sons — tous n'exécutent pas le même ordre de consultation d'un webdocumentaire. Cette pluralité des expériences possibles désoriente quelque peu les réalisateurs issus du cinéma qui cherchent pour certains à vouloir contrôler au maximum la lecture de leur œuvre. Gérard Leblanc a ainsi pu lever l'équivoque du cinéma d'auteur dans lequel « le cinéaste tend à construire un spectateur fictif à sa propre image et à nouer une relation spéculaire avec lui⁴ ». Relation plus difficile à construire, à imaginer, considérant ce spectateur imprévisible dans sa manière de naviguer. Cette liberté et cet engagement du spectateur peuvent aller jusqu'à lui octroyer des pouvoirs exagérés. Régulièrement, une question hante les cénacles du multimédia : le spectateur deviendrait-il auteur ou monteur, puisqu'il agence lui-même sa propre navigation au sein de différents documents médiatiques ? Le montage est ici trop souvent pensé de manière conceptuelle. On pense le montage dans la perception du spectateur, mais il est rarement interrogé comme méthode de fabrication. Il nous semble alors fondamental de réfléchir au bouleversement que l'interactivité du webdocumentaire apporte au métier de monteur. Du spectateur-monteur au monteur-développeur, l'objectif est de cerner les glissements et les enjeux relatifs au montage, non seulement du côté de la réception, mais surtout du côté de la production. Car si le spectateur endosse en partie seulement une part du rôle de monteur, il ne substitue pourtant pas à lui.

Vers un spectateur-monteur ?

- 2 Cédric Mal, journaliste au *Blog documentaire*⁵ ose la question, lors d'une rencontre des monteurs associés⁶, consacrée au *Montage à l'épreuve du web*⁷ : « Est-ce que le monteur n'est pas au final le spectateur⁸ ? » Dans *The End etc.* de Laetitia Masson, le spectateur pour accéder à l'œuvre doit effectuer à l'entrée du site un choix de mots l'engageant personnellement, tels que : dieu, politique, famille, peur, amour. Un film résultant de la sélection effectuée est alors proposé à l'utilisateur. Ce film est un agencement de séquences, effectué par l'interface, contingenté par le choix des mots. Ainsi le spectateur compose, sans le savoir, un montage individuel et singulier, mélangeant séquences documentaires et séquences de fiction. Est-il pour autant l'auteur de ce montage ? Laetitia Masson se désengage-t-elle du montage parce qu'elle laisse la « liberté » de l'assemblage final au spectateur ? Il ne faut pas perdre de vue que le spectateur du programme ne choisit pas l'assemblage des séquences au regard de celles-ci, mais en fonction de mots qui leur sont associés. Ce « montage » aléatoire s'effectue de manière semi-automatique et sous-jacente. L'utilisateur n'effectue pas un montage, il choisit des mots qui enclenchent un montage effectué par un algorithme informatique. Il effectue un montage dans une forme d'abstraction qui lui échappe. Or le montage, entendu comme processus de construction d'un film dans une salle de travail dite « salle de montage », est avant tout une succession de choix résultant d'un dialogue entre le réalisateur et le monteur dans le but de concrétiser les intentions de l'auteur. Ces choix effectués de manière expérimentale échappent au spectateur de *The End etc.*, qui n'effectue pas un travail de montage au regard de l'ensemble de la matière tournée.
- 3 Dans des projets de webdocumentaires moins linéaires, le spectateur navigue dans un hyperdocument⁹, comme pour *Adieu Camarades*¹⁰. Dans ce cas le spectateur effectue des

choix de consultation, il est actif dans la construction de son parcours et du sens. C'est le principe de scénation¹¹, qui considère le processus de lecture-écriture qu'effectue le spectateur en temps réel au fur et à mesure qu'il consulte des documents¹². Le spectateur est ainsi co-constructeur de sens : *spectateur*. Ce mécanisme de participation active n'est pourtant pas propre à l'interactivité. Au cinéma, le spectateur physiquement passif a bel et bien une activité mentale riche qui le rend acteur de sa propre construction de sens sur le film¹³. L'interactivité ici considérée donne cependant une dimension supplémentaire à l'utilisateur. Il devient, par son action physique sur le programme — sans se substituer au monteur qui travaille la matière — co-énonciateur¹⁴ d'une proposition construite qui lui est faite. Il n'est pas auteur de la proposition¹⁵. Il est alors nécessaire de relativiser le pouvoir illusoire attribué au spectateur. En effet, la majorité des projets répondent à une structure fermée. Le spectateur possède l'illusion d'agir sur un programme prédéterminé. Ses choix sont limités par la proposition de l'auteur. Ainsi le spectateur décide de son parcours, dans un agencement figé prédéfini et forcément limité. De façon tout aussi évidente, il ne participe pas au processus créatif qui construit la proposition de parcours qui lui est faite. Bien qu'auteur de sa propre construction de sens, il n'est pour autant en rien l'auteur du programme. Il n'est monteur que dans le sens où il est maître de l'agencement de sa consultation. Il ne prend pourtant pas la place du monteur qui, au côté du réalisateur, construit, organise, orchestre les séquences qui sont ensuite proposées au public. Il paraît alors nécessaire de rappeler les fondamentaux de la mission de montage accordée au monteur dans un film cinématographique ou télévisuel.

Mission de montage – missions du monteur à l'aune de l'interactivité

- 4 Alain Weber (chef monteur au cinéma et à la télévision dans les années 60) observe que

le mot montage recouvre trois secteurs d'utilisation, le cutting, l'editing et le montage. L'opération cutting. Fonction technique, le travail de montage signifie la coupe, (...) fragmentation de la pellicule à partir d'une quantité déterminée d'images et de sons. (...) L'opération editing veut dire effectuer un travail de conception / assemblage (...). Une telle entreprise consiste à porter une masse informe de pellicule à son aboutissement définitif, à devenir film. Le choc des images, celui des sons, leur interaction, l'ordonnancement des plans, leurs durées, l'alternance, le contrepoint, tout ce que l'on désigne par rythme avec temps forts et faibles, les raccords, les chevauchements sonores, sont autant de données qui relèvent de l'editing. (...) L'opération montage. Le mot (...) recouvre l'idée d'avoir à théoriser, au niveau du cinéma en général, en tant que sujet de réflexion idéologique et esthétique. Il est également utilisé pour parler d'un film en termes de jugement de valeur.¹⁶

- 5 (Cette dernière remarque est aujourd'hui communément désignée par le mot réception). Louise Surprenant, autre professionnelle théoricienne du montage, reprend cette définition pour souligner l'impensé théorique de cette opération :

La plupart du temps [les] théoriciens [qui] étudient le cinéma et cherchent à comprendre le point de vue de l'auteur à travers la signification prédéterminée des agencements, le rôle du son et ses liens avec l'image et surtout, (...) s'interrogent sur la réception de l'œuvre qu'ils questionnent. Rarement a été questionné la part du montage dans l'œuvre, sauf exceptionnellement lorsqu'un cinéaste montait son film ou qu'un monteur comme Murch ou Jurgenson, répondait à travers son expérience personnelle¹⁷.

- 6 L'intention est ici de questionner non pas la réception du montage une fois l'œuvre achevée, mais bien de considérer le montage du film en devenir dans son processus de fabrication. C'est cette « mission de montage¹⁸ » défini par Louise Surprenant qui sera entendu comme montage, dans la multitude des actions que revêt le terme. En effet, le montage peut aussi bien désigner l'effet produit par l'agencement des plans à la réception du film comme effet de montage sur le spectateur, mais peut tout aussi bien considérer la période consacrée au montage du film, ou encore l'opération de coupe entre deux plans. Sans omettre le montage en tant que pensée qui guide le geste de la coupe, cette opération mentale qui relève de discussions, de choix et de questionnements artistiques menés de concert avec le réalisateur.
- 7 Cette troisième écriture filmique¹⁹ constitue bel et bien la somme de toutes ces opérations et ne saurait se réduire à une seule. Il s'agit donc de penser le montage et plus encore le métier de monteur et la manière dont le webdocumentaire peut transformer ce moment de la postproduction.
- 8 Pour comprendre les bouleversements qui s'opèrent en termes de pratique et de métiers, il faut dans un premier temps revenir sur le métier de monteur en audiovisuel, afin d'éviter deux tendances, la première consistant à considérer le monteur comme un simple technicien (presseur de bouton), la seconde comme une opération intellectuelle et artistique dégagée de toute technicité. Le monteur dans la production audiovisuelle, qu'il s'agisse de fictions ou de documentaires, est le maillon d'une chaîne rodée. Premier interlocuteur après le tournage, il intervient dans un enchaînement établi de postproduction, qui implique derrière lui monteur son, bruiteur, musicien, mixeur, étalonneur, mais aussi graphiste... Cette méthode de production relativement linéaire tient en deux flux parallèles de postproduction, l'un concernant le son, l'autre le traitement de l'image, les deux se rejoignant au moment des finitions pour aboutir au film fini. Encore faut-il également préciser que sur ce schéma s'appliquent différentes pratiques qui répondent à des logiques économiques de production. Il n'est pas rare en documentaire que le réalisateur endosse le rôle de monteur, ou que le monteur image procède également au montage son, mais ces procédés qui divergent pour chaque film n'ont pas d'impact sur la logique de chaîne. Il peut arriver parfois que la nécessité de retoucher le montage une fois le montage son commencé vienne perturber cette chaîne, avec par exemple l'ajout du commentaire définitif. En règle générale lorsque la logique linéaire est rompue, cela est le plus souvent dû à des erreurs de gestion de planning, ou de retard d'écriture ou de production. Il est en théorie nécessaire pour faciliter le workflow complet d'obtenir un montage définitif et validé avant de passer à l'étape suivante, qu'il s'agisse de l'étalonnage ou du montage son.
- 9 Revenant au rôle essentiel du monteur, son dialogue avec le réalisateur est privilégié. D'une part parce que le montage constitue une des étapes les plus longues de la fabrication d'un film, bien qu'il tende à se raccourcir de plus en plus, d'autre part parce que le binôme travaille généralement quasiment à huit clos, comme l'explique très bien Noëlle Boisson, monteuse.

Après le tournage, nous allons nous retrouver seuls, en tête-à-tête pendant des mois dans le secret de la salle de montage (souvent petite, sombre, fermée), à regarder dans la même direction face à un petit écran. (...) Dans cette histoire, le monteur apporte non seulement son savoir technique, mais aussi son intuition psychologique.²⁰

- 10 Ce lien avec le réalisateur se tisse dans l'objectif de délivrer l'œuvre au public. Le monteur agit comme figure de passeur entre les intentions du réalisateur et du spectateur. Ainsi c'est en considérant l'espace de réception du programme (salle de cinéma, écran de télévision...), mais aussi en étant le premier spectateur du film que le monteur garde sans cesse en tête quelles pourront être les réactions éventuelles du spectateur .
- 11 « Intermédiaire entre l'auteur et le public, la monteuse a pour mission de respecter et traduire au mieux les intentions du réalisateur, afin qu'elles soient perçues et appréciées par le spectateur²¹ » écrit encore Noëlle Boisson. Comment alors anticiper au montage la perception du public pour un webdocumentaire ? La connaissance de l'interface afin de considérer la manière dont seront perçues les vidéos semble indispensable au monteur. Une communication doit alors nécessairement s'établir entre instances web et postproduction audiovisuelle. Dans le cas du webdocumentaire, le monteur se retrouve à la frontière de deux espaces de production : la production web via des agences qui rassemblent graphistes, développeurs, intégrateurs, architectes interactifs, et designers d'interaction, et la production audiovisuelle composée des acteurs classiques (monteur son, mixeur...). Si le monteur sait comment interagir avec les corps de métiers de la production audiovisuelle, connaît-il sa place vis-à-vis de ses interlocuteurs venus du secteur du multimédia ? Comment établir un dialogue avec l'équipe de production web ? C'est tout un écosystème à reconsidérer. Son implication et sa posture semblent aujourd'hui varier en fonction des productions. Si la présence du monteur tout au long de la postproduction est établie, si son assistance au mixage lui donne une place indispensable et privilégiée dans son rapport au film, on pourrait alors considérer qu'il est incontournable concernant les questions d'interfaces et d'interactions web. En tant que premier spectateur de la globalité d'un film, il devrait dans le même ordre d'idée conserver ce statut pour un documentaire interactif. Si ces compétences lui permettent d'agencer des plans, mais aussi des séquences dans une construction narrative d'un film, il doit pouvoir agencer différents documents médiatiques pour assurer la cohérence d'un documentaire interactif. Bien qu'a priori en première ligne, il semblerait qu'il ne soit pas impliqué de manière si évidente. Pour le monteur, le danger face à un webdocumentaire semble bien être celui de perdre cette place indispensable à une vision globale du projet en tant que premier spectateur. Aurore Leroi, monteuse à l'ECPAD, exprime ce doute : « le fait de monter un webdoc met le monteur dans une position où il perd en responsabilité globale sur le film puisque celle-ci est assurée par le webdesigner-intégrateur et le réalisateur ²² ». La possibilité existe donc que le monteur se sente dépossédé de sa posture de premier spectateur dans le cadre d'un projet interactif. Il serait ainsi moins impliqué et pourrait alors être cantonné à la fonction de simple « livreur » de modules vidéo. Dans le même ordre d'idée, Samuel Gantier monteur, explique dans sa thèse qu'en l'absence de modèle de postproduction préétabli, France 3 Île-de-France a décidé d'assimiler le webdocumentaire *B4 fenêtre sur tour* à une série de programmes courts. Cette méthode de production impliquant que les techniciens « doivent par conséquent livrer 96 modules vidéo autonomes de qualité broadcast²³ ». Il ajoute que « cette mise en œuvre exclut de facto, l'implémentation des films dans l'interface graphique²⁴ ». Cette décision a de fait cloisonné la production web et la production audiovisuelle, le monteur pouvant ainsi se retrouver simple exécutant, livreur de module, en perdant son point de vue et l'apport qu'il pourrait apporter à la construction de la globalité du projet. Or son implication dans l'interface et l'interactivité du projet permet de questionner sa vision du montage. Dans le cas de *B4 fenêtre sur tour*, le montage des modules a constitué une véritable part

réflexive. Les modules vidéos distribués dans l'interface sont soumis à une double contrainte :

Être compréhensibles de manière autonome, tout en étant reliés à la structure d'ensemble (...) toutefois au-delà de ces questions rythmiques, il va de soi qu'un récit fragmentaire est antinomique avec une construction dramaturgique qui nécessite un cheminement causal préétabli.²⁵

- 12 Un projet pensé de manière fragmentée a des incidences sur les choix qui s'effectuent au montage, de même que l'espace de réception peut amener à modifier les normes appliquées au mixage en considérant une écoute sur tablette, plutôt qu'une écoute en salle de cinéma.
- 13 Certains webdocumentaires font toutefois apparaître des nuances dans les choix de méthodes de travail, qui rendent compte de situations en réalité plus complexes. Ainsi pour *Gaza/Sderot*²⁶, le processus de création de l'interface graphique intervient dès l'écriture du projet²⁷, bien en amont du tournage ainsi que du montage, du fait de cette production particulière en quasi temps-réel (films courts tournés le matin, montés l'après-midi et diffusés en ligne le soir) qui a voulu que l'interface graphique serve à la publication des vidéos²⁸. Cette anticipation avec établissement d'un cahier des charges a permis aux réalisateurs de transmettre aux monteurs les conditions d'implémentation des vidéos, ce qui a pu diriger la gestion rythmique et discursive du montage, bien que la logique de production en quasi-temps réel de *Gaza/Sderot*²⁹ n'ait peut-être pas permis un tel impact dans la construction du montage. Du moins l'interface a-t-elle permis l'intégration du workflow³⁰ complet intégré dans le back-office³¹ du site. Pour *B4 fenêtre sur tour*, l'interface graphique a sans doute inspiré une esthétique de montage avec des effets de superpositions d'images comme s'il s'agissait des différentes pièces d'un même puzzle³². À l'inverse, Antoine Viviani explique au sujet d'*In Situ*³³, comment l'interactivité a été pensée au montage. Conçu comme un « film augmenté avec un montage en relief » *In Situ* a bénéficié « d'un développement en temps réel du système nécessaire³⁴ ». Ainsi le développement web s'est effectué en parallèle du montage. Celui-ci influençant le développement de l'interactivité. Pourtant ce n'est pas le monteur, mais le réalisateur, Antoine Viviani, qui s'est retrouvé comme interlocuteur à l'interface de la salle de montage et de l'équipe de développement web. Le monteur « a très peu vu l'aspect web, c'était plutôt moi, à la fois producteur et réalisateur qui était sans cesse en contact avec l'équipe de designers et de développeurs³⁵ », explique Antoine Viviani. Pour ce réalisateur, la partie développement constitue une étape du processus de montage. Étape qui a été pensée avec le monteur, mais dont la technique de mise en œuvre est mise en place par un développeur³⁶. C'est dans cette logique qu'Avid a conçu l'outil MetaSync manager qui permet de penser une forme d'interactivité au montage en créant une piste Méta³⁷ (M1 sur la figure 1), consacrée aux métadonnées que le monteur et le réalisateur peuvent décider de placer à des instants précis du film. Ainsi l'interactivité d'un programme diffusé en télévision via la HbbTV³⁸ peut être pensée en salle de montage. Peut-être pourrait-on y voir une manière de redonner de la valeur à l'assistant-monteur, qui pourrait par exemple être chargé des propositions complémentaires interactives en fonction de la pertinence du film. Mais ce procédé s'il permet de construire un film interactif, ne permet pas de penser une interface graphique complexe comme le nécessite un webdocumentaire. Il confirme simplement que les monteurs seront de plus en plus confrontés à l'interactivité.

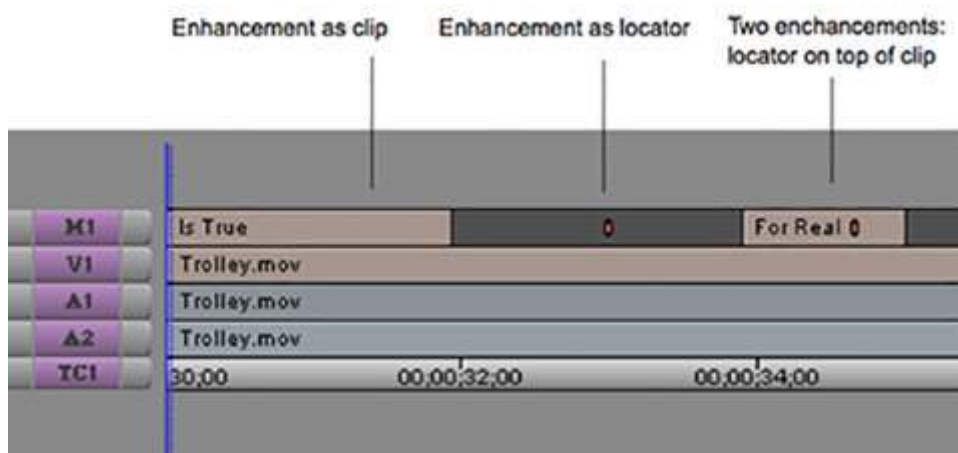


Figure : photo extraite du guide utilisateur d'Avid MetaSync Manager³⁹

- 14 Mais ce que nous montre l'exemple d'*In Situ*, est qu'à l'heure actuelle, si les compétences intellectuelles des monteurs peuvent s'exercer dans l'élaboration de webdocumentaire, leurs compétences techniques les contraignent à déléguer la tâche à un développeur. Ce développeur est lui-même impliqué dans une chaîne de travail particulière, celle des projets web. Pourrait-on à l'avenir envisager un monteur-développeur, qui maîtriserait à la fois les techniques de montage et de codage ? Cette nouvelle compétence exploitée par le monteur permettrait une réduction des interfaces de dialogues, le monteur retrouverait une vision globale du projet en tant que premier spectateur, et pourrait également penser la construction narrative de son montage en fonction de l'interface mise en place. Car si jusqu'ici le montage semble au cœur des préoccupations, curieusement le rôle du monteur semble devenir plus accessoire.

Le Développeur web, figure essentielle du montage interactif

- 15 À l'inverse, pourrait-on considérer le développeur comme un deuxième monteur ? Un monteur multimédia allié au monteur spécifique de l'image vidéo ? Certains développeurs expriment leur intérêt à travailler sur des projets qui remettent en cause leur manière de travailler et les impliquent directement comme collaborateur de création. Ainsi Sarah Gruhier développeuse sur *B4 Fenêtre sur tour* précise :

[qu'elle] apprécie particulièrement l'idée de produire un objet unique, une expérience qui n'existe pas encore ailleurs sur la Toile. Autrement dit, le design webdocumentaire se distingue radicalement des sites de e-commerce qui définissent l'expérience utilisateur de manière marketing pour conditionner un acte d'achat.⁴⁰

- 16 Son travail sur le webdocumentaire l'a ainsi amené à repenser ses méthodes de travail, puisque le développement informatique d'un webdocumentaire est un travail de création, radicalement différent de celui demandé pour un site de vente en ligne. Elle ajoute : « je ne pensais pas que l'aspect web prendrait part à la création⁴¹ ». On remarque bien ici, combien à l'inverse du métier de monteur, le développeur peine à se considérer comme un collaborateur de création, pour la simple raison que le web est vaste et qu'il regroupe plusieurs domaines différents allant du site purement marchand, à la vitrine marketing,

en passant par des sites d'informations. Le web comme lieu de création artistique a été pensé par des artistes qui développaient eux-mêmes leurs propres outils.

[Mais s'il] y a quinze ans on pouvait tout faire avec peu de connaissances. Aujourd'hui, il y a des métiers spécifiques pour chaque secteur (...) les métiers s'interconnectent ; il faut donc comprendre ce que chacun fait.⁴²

- 17 Il arrive que la prise en charge du codage informatique ne soit pas effectuée par un développeur indépendant comme l'explique Laetitia Masson⁴³, mais par une agence web. Elle agit alors en prestataire de services, et répond à une demande d'un client. L'auteur qui « aspire à une coopération qui lui permette de préciser ses intentions artistiques selon une logique expérimentale ⁴⁴ » se retrouve alors en difficulté de communication et de création. Cette logique d'expérimentation est courante en phase de montage. Plusieurs tentatives sont effectuées pour une même coupe, qui permettent aux réalisateurs de préciser leurs intentions, car il est plus simple de dire qu'on préfère le montage d'une séquence A à un autre montage de la même séquence A', plutôt que d'explicitier A dans l'absolu. Toute personne ayant fréquenté une salle de montage connaît bien les doutes qui la traversent, avec les tentatives répétées de faire fonctionner une séquence, ou bien la remise en question continuelle du choix de la prise retenue. Ce travail par approximations successives s'applique difficilement aux méthodes de travail en développement informatique. S'il suffit de quelques clics sur AVID pour reconsidérer un choix, la mise en place des lignes de codes permettant la concrétisation d'une intention précise est un travail de longue haleine et représente parfois plusieurs jours de travail. Il est plus difficile dans ce cas de remettre en cause le travail qui a été effectué, même s'il ne correspond pas complètement aux intentions de départ. Pour éviter bien des désillusions, il est nécessaire pour les développeurs de considérer l'auteur d'un projet webdocumentaire au-delà de la simple relation prestataire-client, répondant à un cahier des charges précis. Laetitia Masson déplore cette relation, au sujet de son projet *The End etc.*

On ne travaille pas avec un autre artiste qui serait dans le numérique, on travaille avec des prestataires de services qui viennent de travailler pour Chanel et qui vont travailler pour Dior, et qui, entre-deux, font un truc sur l'engagement.⁴⁵

- 18 Cette remarque met l'accent sur le gouffre qui existe entre les attentes des réalisateurs et les méthodes de travail des agences web. Pourtant des issues semblent se trouver du côté d'équipes plus réduites, comme cela a été le cas pour la société Quark :

« Quark a travaillé à l'origine avec des agences web, mais le résultat ne leur convenait pas. Ils ont alors intégré directement à l'équipe du projet la compétence d'un scénariste interactif qui a su faire le lien entre ce qui est raconté et le cadre technique dans lequel la narration se développe »⁴⁶,

- 19 explique David Carzon au sujet du projet *Mödern Couple*⁴⁷. L'intégration des métiers du web à une équipe audiovisuelle semble ici être la clé d'un travail plus serein. L'abolition des frontières a permis une meilleure communication et une meilleure compréhension du travail des uns et des autres vers un même but créatif. Ceci brise les codes de fonctionnement des sociétés de services informatiques, Jacques Vannet, (informaticien, concepteur-réalisateur multimédia) dans un entretien mené par Nicolas Bole, explique que ces sociétés « fonctionnent selon un schéma assez rigoureux, incluant en amont avec les auteurs la rédaction d'un cahier des charges, la définition des spécificités techniques retenues pour le projet⁴⁸ ». Ce procédé plutôt favorable a priori à l'élaboration d'un projet dans une bonne communication ne tient pourtant pas sur la durée. Ainsi même si les auteurs travaillent très tôt et de manière précise à l'élaboration de leur projet par la suite,

le projet « entre » en production avec un échange moins intense entre auteur et équipe informatique. La production s'effectue alors en parallèle, avec d'une part l'équipe web qui se concentre sur le développement informatique, et l'auteur sur la production audiovisuelle. Quand vient le moment des tests :

C'est à ce moment-là qu'on s'aperçoit que le produit ne correspond plus tout à fait à ce qu'on avait demandé initialement, or la marge de manœuvre est très étroite à ce stade, où on a souvent dépassé la date de livraison initialement prévue.⁴⁹

- 20 Cette explication met en exergue le paradoxe entre nécessité d'écriture en amont et évolution constante dans l'élaboration d'un projet artistique. Jacques Vannet accorde alors une préférence aux « petites équipes » qui permettent « un va-et-vient plus rapide entre création et développeurs⁵⁰ ».
- 21 Ainsi face aux agences web constituées de grosses équipes, se présentent des équipes plus réduites, facilitant les aller-retour nécessaires, avec des professionnels qui n'hésitent pas à remettre en cause leur méthodologie de travail pour les adapter aux attentes des auteurs. Ces développeurs apprennent de manière empirique l'acquisition des compétences nécessaires pour agir en collaborateurs de création. Ces compétences que certains développeurs sont en train d'acquérir laissent à penser un chemin possible dans l'évolution des méthodes de production. Une voie s'ouvrirait vers un pôle de postproduction élargi, constitué d'un mélange de compétences issues du web et de l'audiovisuel classique.
- 22 Lorsque la production audiovisuelle et web ne se rejoignent qu'en fin de projet, l'importance d'une figure qui permette d'établir la communication entre les deux est indiscutable. Dans le cas du webdocumentaire *La grande guerre à travers les arts*⁵¹, l'assistant-réalisateur, Simon Maisonobe a endossé ce rôle d'intermédiaire entre l'agence web (Cellules) et les deux réalisateurs Adrien Minard et Pierre Henri Gilbert en salle de montage. Pourtant pas destiné à ce rôle au départ, son intérêt pour l'informatique associé à ses compétences humaines en a fait l'élément-clé qui a permis de mener à bien le projet. Il a permis d'établir un dialogue parfois délicat entre les ambitions de Cellules et les intentions des réalisateurs. La production encore novice dans les projets de ce type n'avait pas permis d'anticiper ces problèmes.
- 23 Pour *In Situ*, c'est le réalisateur qui a constitué l'intermédiaire entre la production audiovisuelle et la production web. Or, si du côté du web, le chargé de projet est un facilitateur de dialogue, la communication qui doit s'établir entre les deux pôles doit-elle peser sur les seules épaules du réalisateur ? De la même manière qu'un premier assistant-réalisateur veille à permettre au réalisateur de se concentrer sur la dimension esthétique en amont et sur le tournage, il semble nécessaire qu'une figure émerge du côté de la postproduction pour assister le réalisateur des contraintes techniques.
- 24 Cet échange et ces aller-retour nécessaires entre postproduction et développement web bouleversent la linéarité de la chaîne de postproduction audiovisuelle qui fait se suivre montage image, montage son, étalonnage, mixage. L'intégration des étapes de développement web comprenant webdesigner, développeurs ou encore intégrateur web passe par le glissement d'un travail linéaire à circulaire, permettant « l'introduction de boucles de rétroactions⁵² ».

Outils d'aide à la narration interactive

- 25 Si aujourd'hui la technicité requiert des experts en développement web, la création de logiciels d'applications adaptés à la création de narrations interactives entrainera peut-être la fusion des pôles web et audiovisuel. Cette interface pourrait être utilisée par un monteur, et permettrait de faciliter le travail collaboratif avec un réalisateur. Cet avenir possible nécessiterait pour les monteurs d'appréhender le code informatique et le langage HTML en plus d'une compétence en design interactif à moins que l'interface logicielle permette de se détacher totalement du langage informatique. Depuis les outils informatiques en montage, les monteurs ont dû modifier leur champ de compétences notamment en informatique. La logique veut aujourd'hui qu'un monteur pour être performant sur le marché du travail détienne des compétences polyvalentes, aussi n'est-il pas rare de trouver des monteurs-truquistes, monteurs-cadres ou encore monteurs-monteurs son. Pourrait-on voir apparaître des « monteurs-développeurs » ? Les monteurs-truquistes n'ont pas remplacé les infographistes, la polyvalence aboutissant souvent à la maîtrise moins poussée des compétences. Si un monteur-truiste peut mettre en œuvre un habillage grâce à Adobe After effects, il sera néanmoins limité si l'élaboration de l'habillage nécessite l'utilisation d'un logiciel 3D comme Maya⁵³. Aussi, pour des projets plus modestes, avec une mise en œuvre interactive relativement simple, un monteur-développeur aura peut-être les capacités de mettre en œuvre lui-même l'interface et l'implémentation des document (soit il aura à sa disposition des outils créateurs qui lui permettront de passer au-delà de la connaissance du code, soit il aura des notions en langage HTML5, par exemple).
- 26 Que peut apporter l'arrivée d'outils créateurs, dits « code free⁵⁴ », logiciels qui se conçoivent comme une « aide à la création de narration interactive⁵⁵ » ? À l'heure actuelle, deux logiciels principaux existent sur le marché français : Klynt⁵⁶ et RacontR⁵⁷, répondant à deux logiques distinctes. Klynt est un logiciel offline, c'est à dire accessible sans connexion internet, développé par la société Honkytonk Production, qui s'est lancée dans le développement logiciel forte de son expérience pour le projet *Voyage au Bout du Charbon*⁵⁸ de Samuel Bollendorff. Ce logiciel conçu par une société de production audiovisuelle s'est développé en étroite collaboration avec des monteurs⁵⁹. Comme l'indique Arnaud Dressen : « Le montage sur le web n'est pas un environnement de travail confortable. Les monteurs avec qui je travaille me le disent : ils apprécient d'être offline⁶⁰ ». Il est vrai que dans l'interface logicielle de Klynt, un monteur retrouve assez vite ses marques : un chutier, des séquences, un travail en couche sur une ligne de temps. Klynt serait comme la fusion d'un logiciel d'authoring DVD et d'un logiciel de montage. L'arborescence présente dans Klynt pour un projet webdocumentaire, rappelle celle d'un menu DVD mettant en relation les différents médias entre eux. Ainsi Klynt appliqué à l'interactivité, relèverait de la logique d'un logiciel de type AVID, utilisé couramment par les monteurs-film. À l'inverse RacontR répond plus facilement à un environnement de travail proche de Dreamweaver, logiciel de création de sites internet. Pourtant lorsqu'on interroge les professionnels du secteur, ces outils d'aide à la création interactive sont décriés comme potentiels vecteurs de standardisation du webdocumentaire, là où l'innovation et l'expérimentation sont mises en avant comme arguments communicationnels pour valoriser le dispositif. Si certains comme Annabel Roux architecte transmédia pense :

[qu'un] logiciel génial, ça n'existe pas, ce sont les gens qui sont géniaux ! Quel que soit le logiciel utilisé, il doit permettre de nous affranchir des contraintes techniques inhérentes à toute pratique. Ce n'est qu'un outil.⁶¹

27

- 28 D'autres comme Lev Manovich mettent en garde sur le fonctionnement intellectuel qu'induit ce genre de logiciel :

Lorsque nous travaillons avec un logiciel et exécutons les opérations qui y sont associées, celles-ci finissent par faire intégralement partie de notre système de compréhension : la compréhension de nous-mêmes des autres et du monde. Les stratégies engagées dans le travail avec des données informatiques deviennent nos stratégies cognitives générales (...). Il y a donc de fortes chances pour que nous retrouvions à l'œuvre dans la culture dans son ensemble les opérations particulières qui dominent les programmes de logiciels.⁶²

- 29 Vaut-il mieux alors conserver une logique de développement via le langage informatique propre à chaque projet ou bien croire en l'évolution des logiciels dédiés à la narration interactive ? Cette crainte de la standardisation de la production webdocumentaire via Klynt et RacontR est dans tous les cas réelle, puisqu'on remarque la possibilité de trouver avec quel type de logiciels un projet a été créé. Peut-être que ce formatage formel viendrait plutôt de la connotation que revêt aujourd'hui le mot webdocumentaire : est-ce le dispositif que les réalisateurs tentent de rationaliser, ce qui induit un appauvrissement créatif, ou bien le logiciel qui contraint cette pensée ? Lorsqu'on utilise l'effet « bruit fractal » dans After effects ou dans Photoshop, le graphiste voit le résultat visuel que cet effet produit. Il s'en sert de manière créative, pour créer des nuages par exemple. Pourtant ce « bruit fractal » est le résultat de l'application des « fractales » en mathématiques qui sont des courbes à équation complexes. Le graphiste est pourtant libéré du langage mathématique pour mettre en œuvre l'effet souhaité. Cette solution irait dans le sens de se libérer du code, laissant la possibilité à des monteurs de devenir monteurs de programmes interactifs grâce à ces logiciels qui intègrent le développement de manière invisible et sous-jacente au logiciel, pensé comme interface de création. Pourra-t-on aboutir à des logiciels qui permettent d'utiliser le langage HTML sans pour autant le maîtriser, laissant toute place à la création, ou bien le langage informatique est-il la clé de cette création, comme pourrait l'être une grammaire cinématographique ?
- 30 À l'heure actuelle, la nécessité d'établir un dialogue entre les deux instances de production web et audiovisuel est évidente, même si son application diffère en fonction des projets. Les monteurs trop peu impliqués dans la vision globale de ces projets interactifs doivent prendre la mesure d'une évolution majeure possible de leur métier. Plusieurs scénarii ont été envisagés ici, mais si à une époque les méthodes de production et de workflow d'un film pouvaient être calibrées, les avancées technologiques de plus en plus rapide, obligent à refondre sans cesse ces méthodes de travail. L'expérimentation devient la règle pour chaque nouveau projet. Ainsi il est peu probable qu'une méthode optimisée émerge, mais plutôt que l'ensemble des pratiques se côtoie, car elles dépendent très étroitement des contraintes de production et cette économie de prototype implique que chaque projet trouve son *workflow* le mieux adapté.

BIBLIOGRAPHY

- Balpe Jean-Pierre, *Hyperdocuments : Hypertextes, hypermédias*, [s.l.] : Eyrolles, [s.d.], 200 p.
- Boisson Noelle, *La sagesse de la monteuse de film*, Paris : Oeil neuf, 2005.
- Bole Nicolas, Mal Cédric, Agnola, Michel, Bollet Sacha, Brisson Justine et Dufresne David, *Le webdoc existe-t-il ?*, [S.l.] : Le blog documentaire, 2014.
- Crosta, Marida Di, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Bruxelles/Paris, De Boeck/ina Éd., coll. Médias-Recherche, 2009
- Gantier Samuel, *Contribution au design du documentaire interactif Jonction et disjonction des figures de l'utilisateur de B4 fenêtres sur tour, coproduit par France Télévisions*, Université de Valenciennes, Valenciennes, 14 novembre 2014, 409 p.
- Leblanc Gérard, « Du déplacement des modalités de contrôle », no 25, 1999, *Hermès*, p. 233-242.
- Leleu-Merviel Sylvie, « De la navigation à la scénation », *Les cahiers du numérique*, vol. 3, mars 2002, p.97 à 120.
- Manovitch Lev, *Le langage des nouveaux médias*, traduit par Richard Crevier, Dijon : les Presses du réel, 2010.
- Odin Roger, « La question du public. Approche sémio-pragmatique », *Réseaux*, vol. 18, no 99, 2000, p. 49-72.
- Rouffineau Gilles, *Entre jeu et récit, les conditions de l'expérience esthétique dans les éditions numériques off-line*, Université Paris I - Panthéon-Sorbonne, [s.l.], décembre 2006.
- Surprenant Louise, *L'art de monter : Approche phénoménologique de la pratique du montage dans une étude de cas en documentaire*, Université du Québec à Montréal, [s.l.], janvier 2006.
- Weber Alain, « Idéologies du montage ou l'art de la manipulation », *Cinémaction*, n° 23, L'Harmattan 1982.
- Weissberg, Jean-Louis, *Présences à distance : Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, Editions L'Harmattan, 2000.

NOTES

1. Jean-Pierre Balpe, *Hyperdocuments : Hypertextes, hypermédias*, [s.l.] : Eyrolles, [s.d.], 200 p.
2. Gilles Rouffineau, *Entre jeu et récit, les conditions de l'expérience esthétique dans les éditions numériques off-line*, Université Paris I - Panthéon-Sorbonne, [s.l.], décembre 2006. p.125
3. Terme employé pour qualifier un opérateur se connectant à un site internet.
4. Gérard Leblanc, « Du déplacement des modalités de contrôle », *Hermès*, n° 25, 1999. p.238
5. <http://leblogdocumentaire.fr/> crée en 2011 par Cédric Mal, ce projet collaboratif, rend compte de l'actualité du documentaire, et du webdocumentaire. Le site comporte des entretiens et des analyses qui complètent les articles d'actualité.

6. Les monteurs associés sont une association qui regroupent des monteurs professionnels, afin de discuter et d'interroger les évolutions de leur métier. C'est un espace de parole et d'échange autour de questions diverses qui peuvent être d'ordre économique, éthique, ou encore concernant les méthodes de travail.
7. Rencontre du 4 décembre 2013 : <http://www.monteursassocies.com/2013/11/27/mercredi-4-decembre-2013-le-montage-a-lepreuve-du-web/>
8. Au sujet du projet *The End etc.* réalisé par Laetitia Masson, un projet produit par Mémoproduct en coproduction avec France Télévision Nouvelle écriture, en 2013, <http://the-end.nouvelles-ecritures.francetv.fr/>
9. Jean-Pierre Balpe, *Hyperdocuments : Hypertextes, hypermédias*, [s.l.] : Eyrolles, [s.d.], 200 p.
10. Un projet cross-média ARTE datant de 2011 : <http://www.adieucamarades.fr/>
11. Sylvie Leleu-Merviel, « De la navigation à la scénation », *Les cahiers du numérique*, vol. 3, mars 2002. p.97-120.
12. Sont considérés ici comme documents, les différents types de médias associés à un projet web interactif, il peut s'agir de textes, de sons, de vidéos, d'images.
13. Roger Odin, « La question du public. Approche sémio-pragmatique », *Réseaux*, vol. 18, no 99, 2000, pp.49-72.
14. Marida Di Crosta démontre que dans un filmactable, puisque le récepteur influence la teneur de ce qui lui est proposé, c'est par conséquent sa personne physique qui agit sur le programme : « de son côté le spectateur réel, en interagissant avec le programme, se substitue véritablement au narrataire virtuel, tout en investissant la fonction de narrateur. » Marida Di Crosta, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, Bruxelles/Paris, De Boeck/ina Éd., coll. Médias-Recherche, 2009.
15. Considérant ici des projets où le spectateur n'a pas la possibilité d'ajouter du contenu au programme interactif.
16. Alain Weber, « Idéologies du montage ou l'art de la manipulation », *Cinémaction*, n° 23, L'Harmattan 1982, p. 7.
17. Louise Surprenant, *L'art de monter : Approche phénoménologique de la pratique du montage dans une étude de cas en documentaire*. Université du Québec à Montréal, [s.l.], janvier 2006, p. 55.
18. *Ibid.* p. 43 « La définition des multiples fonctions du monteur éclaire bien ce que je nomme la mission du montage ».
19. Louise Surprenant, *ibid.* p.64 « le montage se transforme en une réelle opération d'écriture du film, dans un travail d'appropriation d'une matière vivante ».
20. Noëlle Boisson, *La sagesse de la monteuse de film*, Paris : Oeil neuf, 2005. p.12-13.
21. Noëlle Boisson, *ibid.* p.62.
22. En réponse à un questionnaire sur le montage interactif envoyé via le biais des Monteurs associés.
23. Samuel Gantier, « Contribution au design du documentaire interactif Jonction et disjonction des figures de l'utilisateur de B4, fenêtres sur tour, coproduit par France Télévisions », Université de Valenciennes, Valenciennes, 14 novembre 2014, p.192.
24. Samuel Gantier, *ibid.* p.192.
25. Samuel Gantier, *ibid.* p.210.

26. *Gaza/Sderot* présente un split screen de courtes vidéos mise en ligne chaque jour entre le 26 octobre et le 23 décembre 2008, à droite le spectateur peut consulter les vidéos qui ont été tournées à Gaza, à gauche celles qui ont été tournées à Sderot le même jour. Ce projet est co-production de la société UPIAN en 2008, <http://gaza-sderot.arte.tv/fr/>

27. Des templates de l'interface sont déjà présents dans le dossier déposé au CNC.

28. D'après notes personnelles de la conférence donnée par Alexandre Brachet à l'occasion de la journée d'étude « Un état du webdoc aujourd'hui », organisée par Guillaume Soulez et Laurent Veray, le 17 décembre 2013 à l'Université Sorbone Nouvelle Paris III. Autre Conférence d'Alexandre Brachet du 6 décembre 2010, à Sciences Po Grenoble sur le sujet : <http://podcast.grenet.fr/episode/alexandre-brachet-presente-gaza-sderot/>

29. Marianne Charbonnier, « Gaza/Sderot un webdocumentaire aux temporalités multiples », *Actes de l'obs/IN#4 - Images et Temps réel*, Observatoire des pratiques de création de l'image numérique.

30. Un workflow est la représentation d'une suite de tâches ou opérations effectuées par une personne, un groupe de personnes, en post-production cinématographique il s'agit de s'assurer du bon déroulement technique permettant le passage d'une étape à une autre, afin de préserver la qualité souhaitée en fin de course.

31. Le back office correspond à la partie du site internet qui n'est visible que par l'administrateur, le front office quant à lui est la partie visible pour l'utilisateur.

32. Exemple du module vidéo « Marcel, revenir chez sa mère, » présent dans *B4 fenêtre sur tour*, <http://www.francetv.fr/nouvelles-ecritures/banlieue-b4/#/F61>

33. *In Situ* réalisé par Antoine Viviani, en 2011, une coproduction Arte-web et providences. Le projet selon son auteur est un « documentaire poétique interactif de 90minutes sur l'espace urbain en Europe, vu à travers différentes expériences artistiques » <http://insitu.arte.tv/fr/>

34. Transcription personnelle, rencontre des monteurs associés du 4 décembre 2013 Le montage à l'épreuve du web.

35. *Ibid.*

36. Le métier de développeur informatique consiste en la mise en place technique, via le langage informatique, au développement des lignes de codes nécessaires à la création d'un programme. Un développeur travaille à l'aide d'un cahier des charges technique précis, en collaboration avec un chef de projet web, un web designer, ainsi qu'un intégrateur web.

37. Cet outil concrétisant la pensée de Jean-Louis Boissier qui propose d'aborder l'interactivité comme une troisième piste qui viendrait s'ajouter à celle de l'image et du son, le résultat aboutissant à plus que la somme des parties. Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme : L'interactivité dans l'art*, Genève, Mamco, 2004, p.272.

38. Hybrid Broadcast Broadband TV est un nouveau standard de diffusion qui permet aux chaînes de publier en plus et en accompagnement de leurs programmes télévisés, des contenus additionnels.

39. <http://resources.avid.com/SupportFiles/attach/MetaSyncGuide.pdf>

(Piste M1 : Métadonnées 1, V1 : Vidéo 1, A1 : Audio 1, A2 : Audio 2)

40. Samuel Gantier, *op. cit.*

41. *Ibid.*, p.182.
42. Propos de Sébastien Brothier directeur artistique chez UPIAN dans Nicolas BOLE et al., *Le webdoc existe-t-il ?*, [S.l.] : Le blog documentaire, 2014. p.174.
43. Transcription personnelle, rencontre des monteurs associés du 4 décembre 2013 « Le montage à l'épreuve du web ».
44. Gantier, *op. cit.*, p.190.
45. Transcription personnelle, rencontre des monteurs associés du 4 décembre 2013 « Le montage à l'épreuve du web ».
46. Nicolas Bole et al., *op. Cit.*, p. 326.
47. *Mödern Couple* est un webdocumentaire, réalisé par Méline Engerbeau & Camille Duvelleroy qui aborde la parentalité de manière humoristique, le projet est une co-production ARTE- Quark, mis en ligne en 2012, Nicolas Bole et al., *op.cit.*
48. *Ibid.*, p. 181.
49. *Ibid.*
50. Nicolas Bole et al., *ibid.*
51. Ce projet a été réalisé par Adrien Minard, Pierre Henri Gilbert et Cellules, produit par Vincent Gazonne (Talweg Production) en partenariat avec France télévision éducation , mis en ligne en 2014, <http://guerre-14-18-arts.francetveducation.fr>
52. Samuel Gantier, *op. cit.*, p. 192.
53. Maya est un logiciel d'animation 3D, produit par la société Autodesk.
54. pour lesquels la maîtrise du code informatique n'est pas nécessaire.
55. « Klynt is an editing & publishing application dedicated to interactive storytellers », « Klynt est un logiciel d'édition et de publication dédié aux narrations interactives » peut-on lire sur son site internet dédié <http://www.klynt.net/fr/about/>
56. développé par la société de production Honkytonk à la suite du projet *Voyage au Bout du Charbon* de Samuel Bollendorff.
57. RacontR étant auparavant Dejhouti. Il existait trois principaux logiciels dit code free avant que 3WDOC ne ferme.
58. *Voyage au Bout du Charbon* est un webdocumentaire réalisé par Samuel Bollendorff en 2008, produit par Honkytonk production. Ce projet vous propose d'entrer dans la peau d'un journaliste parti en Chine enquêter sur les mines de charbons, <http://www.samuel-bollendorff.com/fr/voyage-au-bout-du-charbon/>
59. Xavier Mutin, Lucas Archambault, Clara Debailly notamment.
60. Nicolas Bole et al., *op. cit.* p.236.
61. Nicolas Bole et al., *op. cit.*
62. Lev Manovitch, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon : les Presses du réel, 2010, p.239.

ABSTRACTS

Editing in I-docs is not enough analysed. Most of the time, research focus on viewers' sensation, and how interactivity impact spectator. New Media and Convergence culture imply a new dialogue between web business and cinema industry. Those exchange involve some conflicts due to different manners of doing things. What interest us here is the evolution of editors' job considering new media and I-docs. For the moment, we're in a time of change, each projects of I-docs seems to find its own way of production. Web agency and IT developers are new in the traditional cinema workflow. What will happen for the future of editing? Did IT developers will replace editors or editors will learn computer language? Is a new generation of « developer-editors » coming soon? Will Software such as Klynt or RacontR create a standardization of creation? This article wants to examine what are issues and perspective in editing in the light of I-docs.

Si le webdocumentaire interroge le montage, la question est souvent abordée du côté de la réception pour analyser les effets de montage dûs à l'interactivité mise en œuvre par le spectateur. La phase de montage elle-même se trouve reléguée au second plan et en général peu analysée. La nécessaire utilisation du langage informatique dans la production webdocumentaire a provoqué une convergence entre le monde de l'audiovisuel et du web, provoquant un dialogue nouveau entre des métiers qui étaient réservés au web (développeurs, webdesigners) et ceux traditionnels du cinéma (réalisateurs, monteurs, mixeurs). Ces échanges ne vont pas sans rencontrer quelques difficultés liées à des méthodes de production différentes. Quels sont les impacts de ces changements sur le métier de monteur ? Il semble que nous assistons à une période transitoire concernant les méthodes de fabrication qui diffèrent en postproduction d'un projet à l'autre. Agence web vs développeurs indépendants, établissement d'un pivot essentiel entre montage et développement web, les développeurs remplaceront-ils les monteurs ou bien les monteurs iront-ils vers une connaissance du langage informatique ? Verra-t-on naître une nouvelle génération de « monteurs-codeurs » ? Les outils créateurs tels que Klynt ou RacontR prendront-ils un envol évitant une standardisation de la création ? Cet article a pour ambition de faire un état des lieux des enjeux et des perspectives possibles dans le domaine du montage, considérant ses métiers, ses outils, et les méthodes de fabrication du webdocumentaire.

INDEX

Mots-clés: Mots clés : webdocumentaire, monteur, développeur, interactivité, chaîne de post-production

AUTHOR

MARIANNE CHARBONNIER

ATER au département SATIS de la Faculté des Sciences d'Aix-Marseille Université, elle prépare une thèse qui interroge le webdocumentaire comme possible lieu de mémoire, sous la direction Jacques Sapiega, au laboratoire ASTRAM.